

Лабораторная работа №6

6.1 Функциональное тестирование

Функциональное тестирование – это тестирование программного обеспечения в целях проверки реализуемости функциональных требований, то есть способности программного обеспечения в определенных условиях решать задачи, нужные пользователям.

Функциональные требования определяют, что именно делает программное обеспечение и какие задачи оно решает.

По результатам функционального тестирования была составлена таблица с результатами.

Табл. Функциональное тестирование (Test Results)

| № | Название | Ожидаемый результат | Полученный результат | Тест пройден? |
|---|--------------------------------|--|--|---------------|
| 1 | Отображение главного меню игры | На экране отображается главное меню игры с кнопками «Новая игра», «Загрузить игру», «Статистика» и «Выход» | На экране отобразилось главное меню игры с кнопками «Новая игра», «Загрузить игру», «Статистика» и «Выход» | Да |
| 2 | Работа кнопки «Новая игра» | При нажатии кнопки «Новая игра» появляется окно ввода имени пользователя | После нажатия кнопки «Новая игра» появляется окно ввода имени пользователя | Да |
| 3 | Работа кнопки «Загрузить игру» | При нажатии кнопки «Загрузить игру» появляется окно ввода имени пользователя | После нажатия кнопки «Загрузить игру» появляется окно ввода имени пользователя | Да |
| 4 | Работа кнопки «Статистика» | При нажатии кнопки «Статистика» появляется окно со списком пользователей и их | После нажатия кнопки «Статистика» появляется окно пользователей и их баллами после прохождения игры | Да |

| | | | | |
|----|---|---|---|----|
| | | баллами после прохождения игры | | |
| 5 | Работа кнопки «Выход» | При нажатии кнопки «Выход» приложение заканчивает свою работу | После нажатия кнопки «Выход» приложение заканчивает свою работу | Да |
| 6 | Управление звуковым сопровождением | При различных движениях пользователя звук меняется: движение, скрытие за деревом, собирание золота, проигрыш, выход | При различных движениях пользователя звук меняется: движение, скрытие за деревом, собирание золота, проигрыш, выход | Да |
| 7 | Управление движением монстров | При увеличении количества монстров нет зависания игры | После увеличения количества монстров нет зависания игры | Да |
| 8 | Управление персонажем при встрече с деревом | При встрече с деревом персонаж скрывается за деревом и не отображается на карте | При встрече с деревом персонаж скрывается за деревом и не отображается на карте | Да |
| 9 | Подсчет количества сокровищ | За каждое собранное сокровище начисление 10 баллов и отображение на карте | За каждое собранное сокровище начисляется 10 баллов и отображается на карте | Да |
| 10 | Лимит ходов | На карте отображается лимит ходов, при их окончании игра считается проигранной и выводится сообщение | Когда количество ходов было истрачено, а персонаж не окончил игру, вывелось сообщение, что игра проиграна | Да |
| 11 | Сохранение игры | После нажатия кнопки «Сохранить» игру | После нажатия кнопки «Сохранить» игру | Да |

| | | | | |
|----|---|---|---|----|
| | | выдается сообщение Игра сохранена | выдается сообщение Игра сохранена | |
| 12 | Работа с окном ввода имени нового пользователя | При вводе имени нового пользователя загружается новая игра | При вводе имени нового пользователя загружается новая игра | Да |
| 13 | Работа с окном ввода имени уже сохраненного пользователя | При вводе имени уже сохраненного пользователя выводится окно с выбором сохраненных игр | При вводе имени уже сохраненного пользователя выводится окно с выбором сохраненных игр | Да |
| 14 | Удаление игры сохраненного пользователя | При вводе имени уже сохраненного пользователя выводится окно с выбором сохраненных игр, в котором мы удаляем сохраненные игры | При вводе имени уже сохраненного пользователя выводится окно с выбором сохраненных игр, в котором мы удаляем сохраненные игры | Да |

6.2. Юзабилити-тестирование

Юзабилити-тестирование – это способ тестирования, при котором определяется удобство, понятность и привлекательность продукта для пользователя. Выполняется с помощью привлечения пользователей с целью прохождения тестов, с целью получения в дальнейшем информации и выводов от тестируемых.

Участникам юзабилити-тестирования было необходимо выполнить следующие задачи:

- 1) начать игру;
- 2) сохранить игру;
- 3) восстановить игру;
- 4) посмотреть статистику игр;

- 5) собрать все сокровища;
- 6) умереть от монстра;
- 7) пройти игру в лимитированное количество ходов.

Все задачи были выполнены пользователями успешно, без затруднений и проблем. Респонденты отметили простоту управления и сложность игры. Юзабилити-тестирование пройдено успешно.